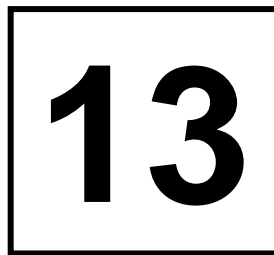


รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัย

THE 2D ANIMATION MODEL OF DISCIPLINE LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD



สิริวรรณ ยะไชยศรี*

รองศาสตราจารย์ ดร.สาณิตย์ ภายพาด**

ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย 2) สร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ตามรูปแบบที่ได้จากการศึกษาให้มีคุณภาพ 3) ศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาพฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น 5) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถามความต้องการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ 2) สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย 3) แบบทดสอบวัดการเรียนรู้การมีวินัย 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการมีวินัย 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความเที่ยงตรง ความยาก ความเชื่อมั่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที (t-test แบบ Dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบ การ์ตูนแบบน่ารัก (สัดส่วน 2 ส่วน) ลักษณะฉากตามจริง ตัวอักษร Cordia New เพลงเร็ว ไม่มีเนื้อร้อง เป็นรูปแบบที่เด็กชอบมากกว่ารูปแบบอื่นๆ
 2. คุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก
 3. ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 4. พฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
 5. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก
- โดยสรุป สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้นเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะสื่อให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนด้านการมีวินัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

* นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาสื่อมัลติ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

** คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to explore the characteristics of the 2D animation cartoon suitable for promoting the kindergarten children, 2) to create and developing the high-quality 2D animation cartoon with effective characteristics, 3) to exam the participant's learning outcome after learning with the 2D animation cartoon developed by the researcher, 4) to exam the participant's self-discipline skill after trying out the 2D animation cartoon; and 5) to affirm the participant's satisfaction toward the 2D animation cartoon. The participants in this study were 30 kindergarten children in their Kindergarten 2 at Cherngchum Anuhon Wittaya Municipality 2 School simply selected by drawing lots. They were simply selected by drawing lots. The research tools consisted of 1) the questionnaire form on the participant's preference toward the suitable characteristics of the 2D animation cartoon; 2) the 2D animation promoting the participant's self-discipline skill; 3) the participant's discipline learning test; 4) the participant's behavior discipline observation form; and 5) the questionnaire form on the participant's satisfaction on the 2D animation cartoon. The data analysis was valid, difficulty, discrimination power, reliability, percentage, means, standard deviation, and t-test (Dependent samples)

The study's outcome was found as follows.

1. The majority of the participants suggested that the 2D animation should be displayed with a cartoon narrated and progressed in a proper sequence, realistic backgrounds, font "Cordia New", fast-beat sound and music without lyrics.
2. The quality of 2D animation cartoon by expert rated on a high level.
3. The learning outcome resulting from 2D animation cartoon was significantly higher than that before the learning development at the .01 level.
4. The participant's self-discipline skill outcome resulting from 2D animation cartoon was significantly higher than that before the learning development at the .01 level.
5. The participant's satisfaction toward the 2D animation cartoon was on a high level.

As a result, the 2D animation cartoon developed by the researcher was affirmed as a effective medium to encourage the kindergarten children to develop their learning and change their behavior, as well as to be the instructional media to effectively promote the kindergarten children's self-discipline skill.

ภูมิหลัง

ปัจจุบัน มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การหลั่งไหลของวัฒนธรรม รวมทั้งความเจริญทางวัตถุต่างๆ เข้ามาสู่บ้านเมืองของเราอย่างรวดเร็ว ผู้มีอำนาจบริหารบ้านเมืองมุ่งเน้นการสร้างความสำเร็จทางด้านวัตถุ และให้ความสนใจแต่เรื่องตัวเลข ความเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ การเจริญเติบโตในภาคอุตสาหกรรมและการท่องเที่ยว ไม่สนใจในเรื่องการพัฒนาทางด้านจิตใจ ทำให้ประเทศจมดิ่งสู่ภาวะวิกฤตเพราะประชาชนขาดความมั่นคงทางจิตใจหันไปพึ่งพาปัจจัยภายนอกอันได้แก่ วัตถุ มากกว่าความสงบสุขภายใน (ธานีรินทร์ กรัยวิเชียร. 2550 : 13) สังคมเต็มไปด้วยปัญหา ตกอยู่ในภาวะอันตรายและความเสี่ยงหลายอย่างทั้งกับตัวเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง ปัญหายาเสพติด การมั่วสุมทางเพศ การข่มขืน ทารุณทางเพศ การทำร้ายร่างกายกัน ความเห็นแก่ตัว การคอร์รัปชั่น โดยเฉพาะปัญหาการไร้วินัยของคนในสังคมที่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงกับเด็กและเยาวชนทำให้เด็กจำนวนมากมีปัญหาทางด้านพฤติกรรมและอารมณ์ทุกระดับ เนื่องจากสภาพ

เศรษฐกิจทำให้พ่อแม่ต้องทำมาหากินไม่มีเวลาอบรมลูก ทำให้เด็กขาดการควบคุมดูแล ผู้ปกครองเลี้ยงลูกด้วยวัตถุสิ่งของข้างที่เลี้ยงคอยทำทุกสิ่งทุกอย่างให้ จนทำให้เด็กช่วยเหลือตัวเองไม่เป็น ขาดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง (อุมาพร ตรงค์สมบัติ. 2544 : 3-5) ในส่วนสถาบันการศึกษาพบว่าหลักสูตรการเรียนการสอนชั้นพื้นฐานทุกระดับชั้นยังขาดการสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะและคุณลักษณะของพลเมืองที่ดีให้กับนักเรียนนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง และเป็นแบบแผน ในการเรียนการสอนมุ่งสอนให้เด็กอ่าน ฟัง และจดจำเนื้อหาตามทฤษฎีให้คุณค่ากับคนเก่งมากกว่าคนดีทำให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากมองข้ามความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรมประจำใจละเลยคำสอนทางศาสนาและวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของประเทศชาติกลายเป็นคนเห็นแก่ตัวนำมาซึ่งภาวะสังคมไร้ระเบียบ กลายเป็นปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศชาติอย่างใหญ่หลวง (กรมศาสนา. 2552 : 1)

ระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้คนเป็นผู้มีคุณภาพ ช่วยรักษาห่มุ่คณะและสังคมให้มีความสงบเรียบร้อย เป็นสิ่งที่คอยยึดเหนี่ยวให้ผู้คนสามารถเดินไปในแนวทางอย่างที่ควรจะเป็น และช่วยพัฒนาประเทศให้มีความมั่นคงก้าวหน้า โรงเรียนถือเป็นสถานที่แรกที่ช่วยให้เด็กรู้จักการอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นในสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องให้เด็กได้รู้จักระเบียบวินัยเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมนี้และสังคมอื่นต่อไปในอนาคต ซึ่งเราสามารถที่จะส่งเสริมและปลูกฝังเรื่องของระเบียบวินัยได้ตั้งแต่ปฐมวัย (นริรัชต์ ผินเชียร. 2556 : ออนไลน์) เพราะเป็นช่วงวัยที่ระบบประสาทและสมองเจริญเติบโตในอัตราสูงสุดถึงร้อยละ 80 ของวัยผู้ใหญ่ มีความพร้อมในการตอบสนองของความต้องการพื้นฐานตามวัยได้อย่างเหมาะสม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา สังคม มีความกระหายใคร่เรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง การอบรมปลูกฝังด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำ เพราะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้จะเป็นข้อมูลสำคัญที่จะหยั่งรากฝังติดตัวเด็กอย่างถาวร (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. 2552 : 6-7) เด็กในวัยนี้สิ่งสำคัญของการเรียนรู้ก็คือ เรื่องของการเลียนแบบ ดังนั้นการสร้างระเบียบวินัยที่ดีที่สุดก็คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง และครูจะต้องสร้างให้ตัวเองมีระเบียบวินัยจนเป็นนิสัยเสียก่อน ซึ่งก็คือการรู้จักที่จะกระทำสิ่งใดในเวลาใดที่เหมาะสม ทำให้เด็กสามารถซึมซับสิ่งเหล่านี้ได้ด้วยตัวของเด็กเอง การปลูกฝังเด็กเกี่ยวกับการมีวินัย ไม่ควรละเลยที่จะสร้างวินัยในเรื่องใกล้ตัว เช่น การเก็บของเล่นเองให้เป็นที่ การจัดวางรองเท้าที่ตนเองใส่ให้เป็นระเบียบ เพียงแต่การสอนควรจะเป็นไปด้วยความสนุกสนาน มีความสุข ไม่ใช่ลักษณะการว่ากล่าว แต่สิ่งที่สำคัญคือ การมีตัวแบบเป็นแบบอย่างในการเป็นคนที่มีระเบียบวินัย (มูลนิธิเด็ก. 2556 : ออนไลน์)

การ์ตูนเป็นสื่อที่มีความสำคัญที่อยู่ในความต้องการและความสนใจของเด็กทุกๆ คน เพราะการ์ตูนทำให้เด็กเกิดความคิด เกิดจินตนาการและเชื่อมโยงความรู้สึกนึกคิดให้เกิดการสร้างสรรคทางปัญญา นำไปสู่ความสุขอันบังเกิดจากความรู้สึกจิตใจและมีอิทธิพลต่อการรกล่อมเกลารหรือขัดเกลารเด็กให้เป็นคนดี มีคุณธรรม เป็นแรงบันดาลใจให้เด็กมีสติในการสร้างความสงบแก่ตนเอง (พิมพ์พิมล ฐงเชียร. 2548 : 187) รูปแบบการ์ตูนที่คนคุ้นเคยมากที่สุดคือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) จากโทรทัศน์ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เข้าไปหาผู้คนถึงในบ้านทุกหลังคาเรือน คนรุ่นใหม่ที่ลืมตาขึ้นมาก็เจอการ์ตูนครั้งแรกในโทรทัศน์ (ศักดิ์ วิมลจันทร์. 2548 : 15) ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการเล่าเรื่องราวด้วยภาพ ผ่านการเคลื่อนไหวลักษณะและท่าทางของตัวการ์ตูนที่มีรูปร่างหน้าตารัก มีท่าทางเกินจริง ทั้งสีหน้า น้ำเสียง อารมณ์ เหตุการณ์ ฉากบรรยายของเรื่อง รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ช่วยในการเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่าคำพูด สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการออกแบบไม่ว่าจะเป็น เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก สีสน หรือบรรยากาศของเรื่องที่ต้องมีความแปลกใหม่ โดดเด่น สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของคนดู พร้อมทั้งมีเนื้อหาสอดคล้องจึงจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่แนวคิดหลักของเรื่องได้ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. 2548 : 22-23) สื่อการ์ตูนสามารถทำหน้าที่ในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่ปลูกฝังวิถีคิด บทเรียน แนวทาง สะท้อนปัญหา และให้คุณค่าทางจิตใจได้เป็นอย่างดี (กุเกียรติ ญาติเสมอ. 2548 : 192) และหากได้นำข้อดีของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่สามารถทำให้เด็กเกิดความคิด มีจินตนาการร่วมได้ จากการแสดงออกของตัวละครทั้งหน้าตา น้ำเสียง อารมณ์ พร้อมทั้งฉากที่ทำให้บรรยากาศ จะทำให้เด็กเกิดความสนใจและสามารถเข้าใจและเกิดแรงจูงใจ

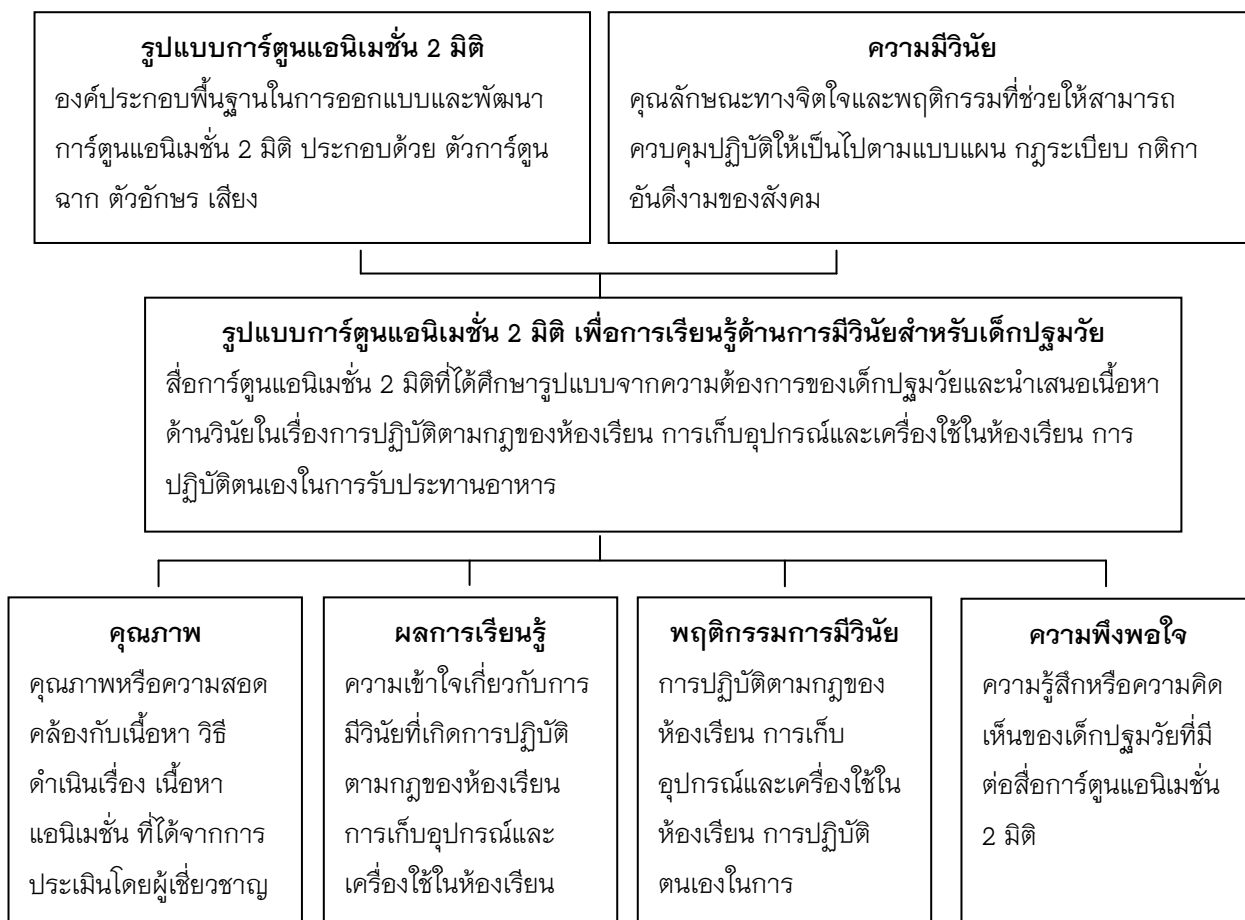
ในการประพุดิปฏิบัติ ดังคำกล่าวของนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ ที่กล่าวว่า “สิ่งแรกที่เด็กจะชอบการ์ตูนนั้นเป็นลักษณะตัวการ์ตูน ถ้าถูกใจแล้วจะชอบทันทีและพยายามติดตามเลียนแบบ”

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบตลอดจนองค์ประกอบอื่นๆ ของรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยมาเป็นแนวในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จะทำให้รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ดึงดูดความสนใจของเด็กทำให้เด็กกระตือรือร้นอันจะส่งผลทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีและส่งผลให้เกิดแรงจูงใจที่จะประพุดิปฏิบัติตนให้มีวินัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ตามรูปแบบที่ได้จากการศึกษาให้มีคุณภาพ
3. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่องรูปแบบการตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย ได้แยกการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

1. ระยะศึกษารูปแบบการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการสอบถามความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในเรื่อง ลักษณะการตูน ฉาก ตัวอักษร และเสียง โดยได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อปรับปรุงแก้ไข นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อนำไปพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2. ระยะพัฒนาสื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ได้นำหลักการ ADDIE Model มาใช้ในการพัฒนาสื่อ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์ (A : Analysis) ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง

2.2 ออกแบบ (D : Design) ออกแบบบทละครและสตอรี่บอร์ด

2.3 พัฒนา (D : Development) นำสตอรี่บอร์ดที่ได้ออกแบบไว้มาสร้างเป็นการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ชี้แนะก่อนจะนำไปทดลองใช้ (Tryout)

2.4 นำไปใช้ (I : Implementation)

2.4.1 นำสื่อไปทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ทดลองกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” ห้อง 2/3 จำนวน 3 คน ในภาคเรียนที่ 2/2556 ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูล ที่ไม่เคยเรียนมาก่อนเพื่อหาข้อบกพร่องหรือผิดพลาด เกี่ยวกับสื่อ

2.4.2 ชั้นที่ 2 ทดลองกลุ่มใหญ่ โดยนำโปรแกรมที่ปรับปรุงในขั้นแรกแล้ว นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” ห้อง 2/3 จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2/2556

2.5 ประเมินผล (E : Evaluation) ผู้วิจัยนำผลจากการทดลองใช้ (Tryout) มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่พบในระหว่างการทดลอง เพื่อให้สื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนที่จะนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ระยะทดลอง นำเครื่องมือที่ผ่านการทดลองใช้ (Tryout) มาทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลไปตรวจทำการวิเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร จำนวน 3 ห้องละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 90 คน ซึ่งจัดห้องโดยความสะดวกสามารถ

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วย ได้นักเรียน ห้อง 1/3 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือตามลำดับดังนี้

1. แบบสอบถามความต้องการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

2. สื่อการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ไม่ส่งเสียงดัง

ตอนที่ 2 ของเล่นของใช้

ตอนที่ 3 ไม่กินหกเลอะเทอะ

3. แบบทดสอบวัดการเรียนรู้การมีวินัย เป็นแบบวัดผลเชิงสถานการณ์ที่มีรูปภาพประกอบคำถามและเลือกคำตอบจากรูปภาพ แบบปรนัย เลือกตอบจำนวน 2 ตัวเลือก จำนวน 8 ข้อ วิเคราะห์หาค่าความยาก ความง่าย อำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

4. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการมีวินัย เป็นแบบสังเกตมาตรฐานประมาณค่ารูปแบบกำหนดตัวเลข 4 หมายถึง เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำ สม่่าเสมอ 3 หมายถึง เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างจะสม่ำเสมอ 2 หมายถึง เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างน้อย 1 หมายถึง เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการน้อย

5. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการดูการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ มากปานกลาง น้อย จำนวน 8 ข้อ วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขออนุญาตจากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลกับโรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
2. ก่อนแจกแบบสอบถามผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างรับทราบ
3. แจกแบบสอบถามความต้องการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ให้กลุ่มตัวอย่างได้เลือกตามความต้องการ นำข้อมูลที่ได้ไปสร้างเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ พร้อมทั้งนำแบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการมีวินัยมาให้คุณครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรม
4. ทำการทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดการเรียนรู้การมีวินัย โดยใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย
5. ทดลองใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556
6. หลังสิ้นสุดการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบการเรียนรู้การมีวินัยและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง
7. นำแบบสังเกตพฤติกรรมหลังเรียนมาให้คุณครูประจำชั้นสังเกตพฤติกรรมหลังจากชมสื่อไปแล้ว 1 อาทิตย์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์หาความถี่และร้อยละจากแบบสอบถามความต้องการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
2. วิเคราะห์หาคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและนำค่าเฉลี่ยมากเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51- 5.00	หมายความว่า	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51- 4.50	หมายความว่า	มาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51- 3.50	หมายความว่า	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51- 2.50	หมายความว่า	น้อย
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00- 1.50	หมายความว่า	น้อยที่สุด

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนรู้การมีวินัย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่า t test (Dependent sample)
4. วิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการมีวินัย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่า t test (Dependent sample)
5. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและนำค่าเฉลี่ยมากเทียบเท่ากับเกณฑ์ ดังนี้
 - ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51- 3.00 หมายความว่า พึงพอใจมาก
 - ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51- 2.50 หมายความว่า พึงพอใจปานกลาง
 - ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00- 1.50 หมายความว่า พึงพอใจน้อย

สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่เหมาะสม ผู้วิจัยได้มาจากแบบสอบถามความต้องการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า
 - 1.1 กลุ่มตัวอย่างชอบตัวการ์ตูน แบบน่ารัก (สัดส่วน 2 ส่วน) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างชอบฉาก แบบตามจริง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60
 - 1.3 กลุ่มตัวอย่างชอบตัวหนังสือ Cordia New มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.67
 - 1.4 กลุ่มตัวอย่างชอบเสียงดนตรี แบบดนตรีจังหวะเร็ว เร้าใจ ไม่มีเนื้อร้อง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.67
2. คุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้ง 3 ด้าน พบว่า
 - ด้านวิธีดำเนินเรื่อง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.52)
 - ด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.38)
 - ด้านแอนิเมชัน มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.56)
3. ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
4. พฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
5. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.53$, S.D. = 0.56)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1.1 การเลือกใช้รูปแบบตัวอักษรควรเป็นแบบมาตรฐานอ่านง่าย มีขนาดเหมาะสมกับวัยเด็กปฐมวัย (อนุบาล) ไม่เล็กเกินไป ไม่ควรใช้สีของตัวอักษรเกิน 3 สี

1.2 ในการนำเสนอการ์ตูนภาพแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้กับเด็กจำนวนมาก อาจต้องให้เด็กนักเรียนอยู่ในสถานที่ที่ไม่มีสิ่งรบกวนจากสภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น เสียง คนเดินผ่านไปมา เป็นต้น เพื่อลดความสนใจของเด็กที่มีต่อสภาพแวดล้อม และเพิ่มให้เด็กมีสมาธิมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความต้องการของลักษณะตัวการ์ตูน ตัวอักษร ฉาก ตัวอักษรให้มีความหลากหลายมากกว่านี้

2.2 ควรมีการติดตามผลพฤติกรรมระยะยาวหลังการชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสังเกตพฤติกรรมความคงทนของพฤติกรรม

2.3 ควรมีการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในระดับชั้นอื่นๆ และเนื้อหาด้านอื่นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กัญเกียรติ ญาติเสมอ, นิพนธ์ แจ่มดวง, ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, พิมพ์พิมล ชงเกียรติ และศักดา วิมลจันทร์.

การ์ตูน โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ. กรุงเทพฯ : กองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2548.

กรมศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. คู่มือดำเนินงานเสริมสร้างศีลธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2552.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. สวัสดิ์แอนิเมชัน : Animation says Hi. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2548.

ธานีรินทร์ กรัยวิเชียร. คุณธรรม จริยธรรม กับปัญหาเยาวชนในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : พิษเนศ พรินติ้ง เซ็นเตอร์, 2550.

นรวิชัย ฝั้นเชียร. การสร้างระเบียบในวัยอนุบาลไม่ใช่เรื่องยาก. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก :

http://www.ffc.or.th/ffc_scoop/2552/scoop_2552_12_23.php. (สืบค้นเมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2556).

มูลนิธิเด็ก. การฝึกวินัยในเด็กเล็ก. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://rugdek.com/discipline-for-kid>. (สืบค้นเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2556).

สำนักงานเลขาธิการสภา. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี ตามสมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย. กรุงเทพฯ : บริษัทพริกหวานกราฟฟิค จำกัด, 2552.

อุมาพร ตรังคสมบัติ. สร้างวินัยให้ลูกคุณ. กรุงเทพฯ : ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว, 2544.